

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Merek

Menurut Undang-Undang Merek No.15 Tahun 2001 pasal 1 ayat 1, merek adalah "tanda yang berupa gambar, nama, kata huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa". Menurut Kotler (2012) merek adalah nama, istilah, tanda, simbol, atau desain, atau kombinasi dari semuanya, yang dimaksudkan untuk mengidentifikasikan barang atau jasa dari satu penjual atau kelompok penjual dan mendiferensiasikan produk atau jasa dari para pesaing. Menurut Buchory (2010), merek adalah suatu nama, istilah, tanda, lambang atau desain atau kombinasi dari semuanya, yang diharapkan mengidentifikasikan barang atau jasa dari sekelompok penjual dan diharapkan akan membedakan barang atau jasa tersebut dari produk - produk pesaing.

3.2 Logo





Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), logo merupakan huruf atau lambang yang mengandung makna, terdiri atas satu kata atau lebih sebagai lambang atau nama perusahaan dan sebagainya. Menurut Dictionary.com (2017), logo merupakan representasi grafis atau simbol nama perusahaan, merek dagang, singkatan, dan lain-lain. Jadi, logo merupakan identitas visual dari nama perusahaan, produk perusahaan, atau lembaga yang membedakan satu sama lain.




















Berdasarkan pengertian tersebut, pengertian logo hampir sama dengan merek. Akan tetapi, pengertian logo lebih spesifik pada representasi grafis, sedangkan memiliki pengertian merek lebih luas.

























3.3 Logo di Indonesia

Ada banyak logo merek di Indonesia. Dalam situs web Brandsoftheworld (2017), ada 1336 logo di Indonesia yang terdaftar. Dalam situs web Brandirectory (2016), ada 100 logo merek dengan nilai jual tertinggi di Indonesia pada tahun 2016. Tabel 3.1 menunjukkan daftar 100 logo merek dengan nilai royalti tertinggi di Indonesia pada tahun 2016 berurutan berdasarkan nilai royaltinya.

Tabel 3.1 The Most 100 Valuable Brands in Indonesia, 2016

No	Logo	Nama Merek	No	Logo	Nama Merek
1		TELKOM Indonesia	51		Bank Bukopin
2		Sampoerna	52		Mayora
3		Gudang Garam	53		Bank OCBC NISP
4		Mandiri	54		United Tractors
5		BRI	55		Sarimi
6		BCA	56		Supermi
7		U Mild	57		Ramayana
8		BNI	58		Medco Energi
9		Dji Sam Soe	59		First Media
10		Garuda Indonesia	60		Bank Jatim
11		Indosat Ooredoo	61		WIKI BETON
12		XL Telecom	62		Indah Kiat

No	Logo	Nama Merek	No	Logo	Nama Merek
13		Indomie	63		Indomobil
14		Bank Danamon	64		Tower Bersama
15		PGN	65		BFI Finance
16		Semen Indonesia	66		Simas Palmia
17		CIMB Niaga	67		Smartfren
18		Astra International	68		Charoen Pokphand
19		MNC	69		Energi Mega Persada
20		Indocement	70		Better
21		Pembangunan Perumahan	71		Siloam Hospital
22		Panin Bank	72		LinkNet
23		Roma	73		Intermedia Capital
24		BTPN	74		AKR Corporindo
25		Blue Bird	75		Tempo ScanPacific
26		Matahari	76		Kis
27		Sinar Mas Multiartha	77		Japfa
28		GT	78		Torabika
29		Beng-Beng	79		Panin Financial
30		Maybank Indonesia	80		Electronic City
31		Bimoli	81		Global Mediacom
32		Bank BTN	82		Dharma Satya Nusantara
33		Indofood	83		Emtek
34		Bank Permata	84		Danisa
35		Kopiko	85		MAP Mitra Adiperkasa
36		Adira Finance	86		Adaro Energy
37		Jasa Marga	87		Lippo Karawaci
38		Multipolar	88		Popmie

No	Logo	Nama Merek	No	Logo	Nama Merek
39		Kalbe Farma	89		Bentoel International
40		Indomilk	90		Catur Sentosa Adiprana
41		Mitra Keluarga	91		Sawit Sumbermas
42		Alfa Mart	92		Astra Agro Lestari
43		Indovision Digital	93		Salim Ivomas
44		SCM	94		Solusi Tunas Pratama
45		Smart	95		Binakarya Jaya Abadi
46		Bank Bjb	96		Bisi International
47		Barito Pacific	97		Anabatic Technologies
48		Bintang	98		Bhakti Investama
49		Bank Mega	99		Berlian Laju Tanker
50		Bumi Resources	100		Krakatau Steel

3.4 Game

Dalam buku oleh Adams (2014), mendefinisikan Game sebagai berikut : *"GAMES are a type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, non trivial goal by acting in accordance with rules"*. Artinya, game adalah jenis kegiatan bermain, dilakukan dalam konteks realitas palsu (simulasi realita), di mana pemain mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan tertentu dengan bertindak sesuai dengan aturan.

Kemudian menurut Adams (2014), game dibagi dalam beberapa genre :

- a) *Shooter Game*. Permainan dengan menembak musuh satu sama lain. Contoh : *Counter Strike*



Gambar 3.1 Contoh *Shooter Game*, *Counter Strike*

- b) *Action and Arcade Game*. Permainan dengan menekankan tantangan fisik. Contoh : *Tekken*



Gambar 3.2 Contoh *Action and Arcade Game*, *Tekken*

- c) *Strategy Game*. Permainan dengan menekankan strategi, taktik, dan terkadang mengatur logistik untuk mengalahkan musuh. Contoh : *Warcraft*.



Gambar 3.3 Contoh Strategy Game, Warcraft

- d) *Role Playing Game (RPG)*. Permainan yang masing masing pemainnya memerankan tokoh khayalan tertentu dan berkolaborasi membuat cerita bersama. Contoh : *Final Fantasy*.



Gambar 3.4 Contoh RPG, Final Fantasy

- e) *Sport Games*. Permainan menirukan satu jenis olahraga, mulai dari aturan, gerakan, dan cara bermain. Contoh : *Winning Eleven*.



Gambar 3.5 Contoh Sport Game, Winning Eleven

f) *Vehicle Simulations Games*. Permainan yang mensimulasikan berkendara. Contoh : Flight Simulator



Gambar 3.6 Contoh Vehicle Simulation, Flight Simulator

g) *Construction and Management Simulation Games (CMS Game)*. Permainan simulasi suatu pembangunan. Contoh : The Sims



Gambar 3.7 Contoh CMS Game, The Sims

h) *Adventure Game*. Permainan dengan memainkan 1 tokoh utama mengikuti alur cerita sambil menyelesaikan

tantangan tertentu sampai selesai. Contoh : GTA San Andreas



Gambar 3.8 Contoh Adventure Game, GTA San Andreas

i) Puzzle Games. Permainan memecahkan teka teki dengan bentuk tertentu. Contoh : Icon Pop Quiz.



Gambar 3.9 Contoh Puzzle Game, Icon Pop Quiz

Dalam game pasti terdapat tantangan. Menurut (Adams, 2014), terdapat 10 tantangan yang biasa digunakan dalam game yaitu :

- a) *Physical Coordination*, tantangan yang berkaitan dengan koordinasi fisik pemain (biasanya tangan dan mata).
- b) *Logic & Mathematical*, tantangan yang berkaitan dengan kemampuan berhitung dan logika.
- c) *Races and time Pressure*, tantangan yang berkaitan dengan kecepatan dan tekanan waktu dalam menyelesaikan permainan.
- d) *Factual Knowledge*, tantangan yang berkaitan dengan pengetahuan fakta umum yang dimiliki pemain.
- e) *Memory*, tantangan yang berkaitan dengan kemampuan pemain dalam mengingat kembali informasi yang telah diketahui.
- f) *Pattern Recognition*, tantangan yang berkaitan dengan kemampuan pemain menemukan pola tertentu.
- g) *Exploration*, tantangan yang berkaitan dengan eksplorasi pemain menemukan jalan keluar.
- h) *Conflict*, tantangan yang mensimulasikan sebuah konflik, baik fisik, psikologis, maupun batin
- i) *Economic*, tantangan yang berkaitan dengan kemampuan pemain mengelola sumber daya.
- j) *Conceptual Reasoning and Lateral Thinking*, tantangan kompleks yang melibatkan logika dari pengetahuan umum yang masuk akal untuk membantu menyelesaikan permainan.

Aplikasi dalam penelitian ini menggunakan 2 jenis challenge, yaitu Memory dan Race and Time Pressure. Aplikasi dalam penelitian ini menguji memori pemain mengenai logo sekaligus berpacu dengan waktu bagi pemain.

Game dapat dimainkan dalam berbagai platform.

Menurut Mitchell (2012), *game* dapat dimainkan dalam *platform* berikut :

a) *PC (Personal Computer)*

Contoh sistem operasi yang digunakan : Mac, Windows, Linux

b) *Console*

Contoh sistem *console* yang bisa digunakan : Sony PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo Wii, Nintendo GameCube, Sega Genesis

c) *Handheld*

Contoh perangkat *handheld* : PSP, GameBoy

d) *Mobile*

Contoh *OS* mobile yang dapat digunakan : Android, IOS, BlackberryOS

e) *Arcade*

Contoh : Sejumlah permainan di *Timezone*

Dari 5 *platform* berikut, aplikasi dalam penelitian ini menggunakan *platform* mobile dengan sistem operasi Android.

3.5 Kuis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kuis memiliki 3 pengertian. Pertama, kuis adalah ujian lisan atau tertulis yang singkat. Kedua, kuis adalah acara hiburan dalam radio atau televisi yang berupa perlombaan adu cepat menjawab pertanyaan; cepat tepat; cerdas cermat. Ketiga, kuis adalah daftar pertanyaan sederhana yang berhadiah (kadang-kadang mengandung promosi dagang). Berdasarkan 3 pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kuis yaitu sebuah permainan menjawab banyak pertanyaan dengan berbagai bentuk.

Puzzle Game merupakan permainan memecahkan teka-teki. Ada berbagai bentuk teka-teki, salah satunya adalah pertanyaan. Jadi, berdasarkan pembagian genre game oleh Adams (2014), kuis masuk ke dalam genre *Puzzle Game* yaitu permainan memecahkan teka-teki karena permainan kuis yaitu menjawab/memecahkan pertanyaan.

3.6 Android

Android is an OS (operating system) owned by Google, used in smartphones and tablet PCs (Lifewire, 2011). The Android operating system is open platform, meaning that it's not tied to one hardware manufacturer and/or one provider (Felker & Jobbs, 2011). Hal ini berarti Android merupakan sistem operasi yang bersifat terbuka untuk pengembangan. Dalam buku oleh Felker & Jobbs (2011), Android menggunakan bahasa pemrograman Java yang merupakan salah satu bahasa pemrograman yang mendekati bahasa manusia sehingga mudah dipahami.